

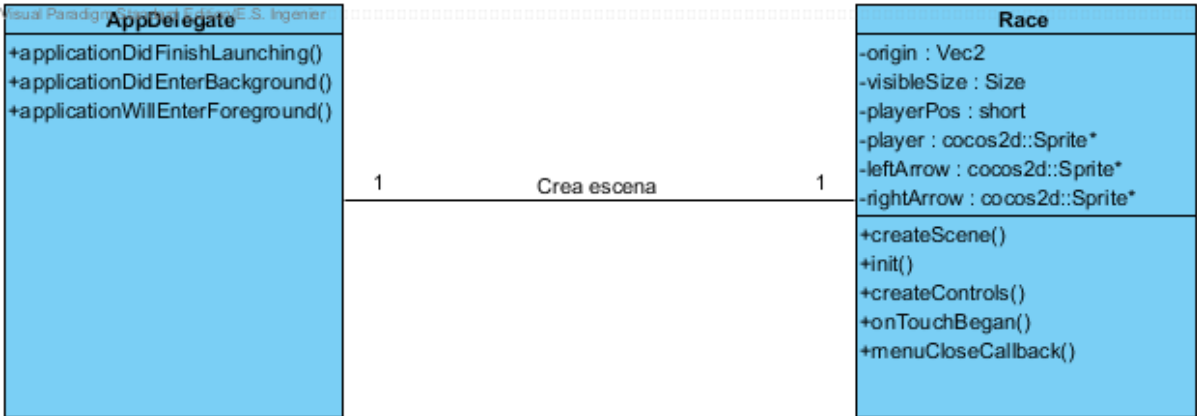
SuperCars

Julián

Table of Contents

Diagrama de clases total.....	3
Mover vehículo.....	4
Diagrama de Casos de Uso.....	5
Salir de la partida.....	7

Diagrama de clases total

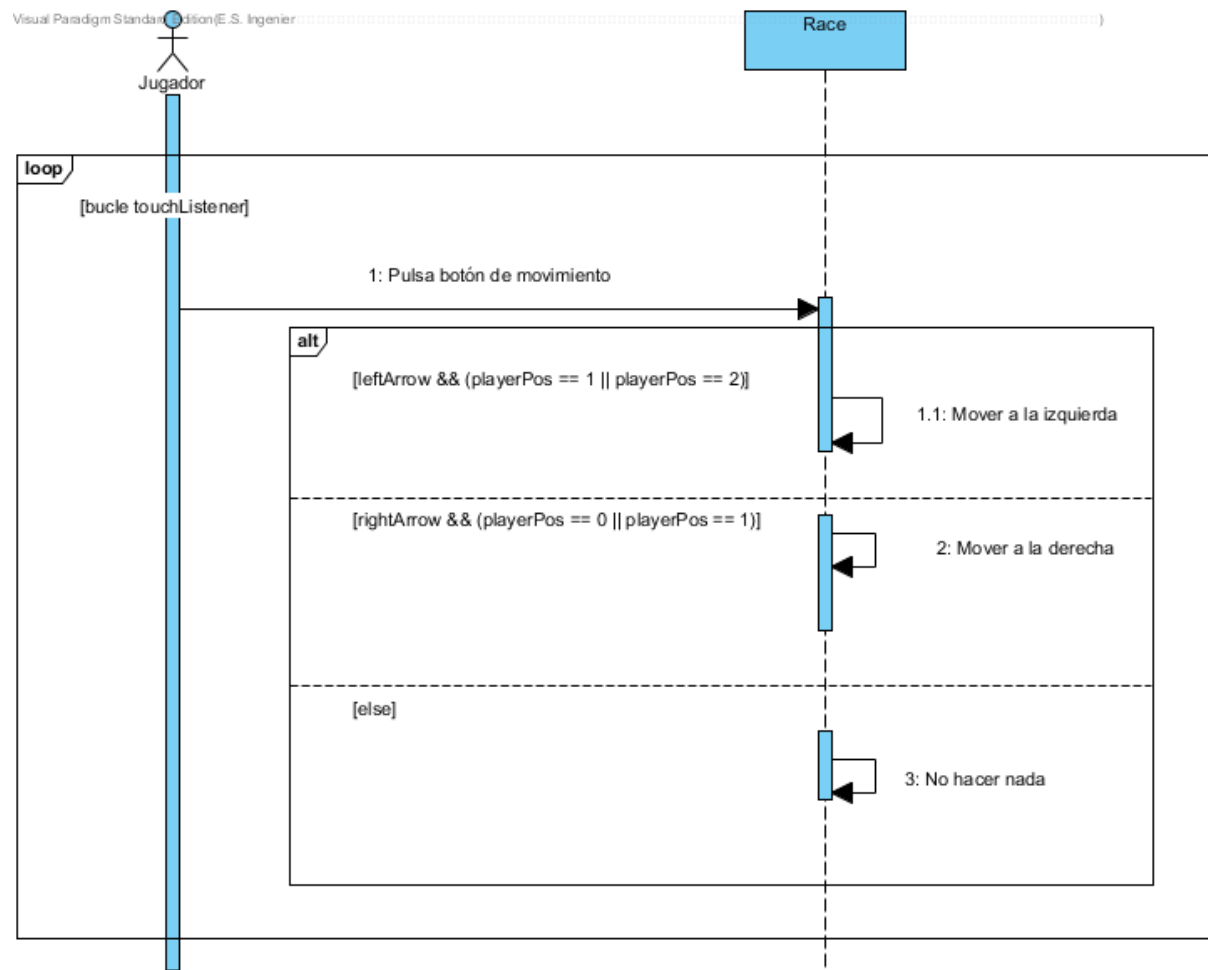


Details

 AppDelegate

 Race

Mover vehículo



Details

 **Jugador**

 **Race**

 **leftArrow && (playerPos == 1 || playerPos == 2)**

 **if**

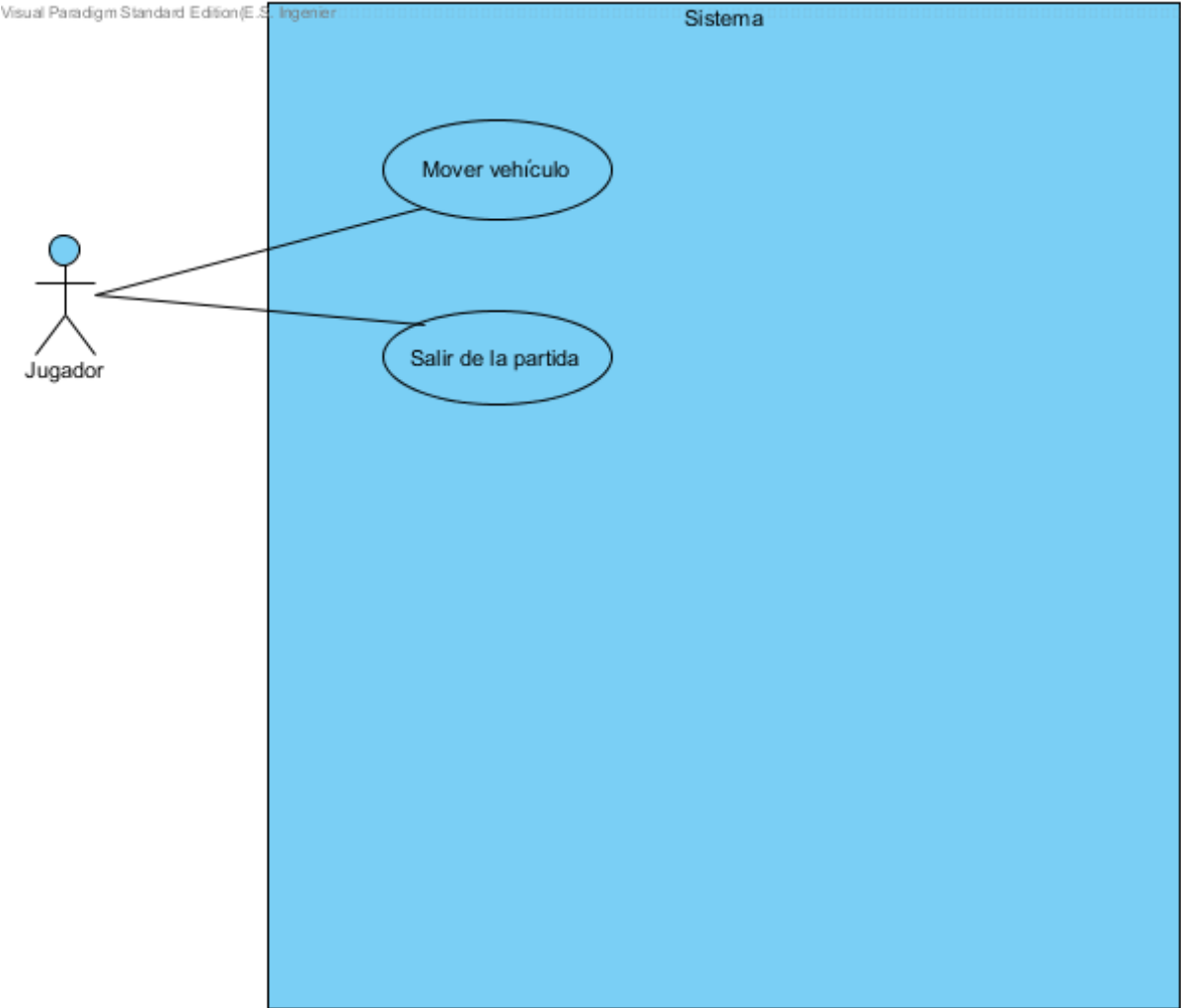
 **else if**

 **else**

 **bucle touchListener**

 **Operand**

Diagrama de Casos de Uso



Details

 **Jugador**

 **Mover vehículo**

Use Case Descriptions

Main		
Descripción breve	El jugador pulsa un botón de dirección y el coche se mueve al sitio correspondiente.	
Preconditions	La escena activa es "Race"	
Postcondiciones	El coche se ha movido a la posición deseada	
Flujo de Eventos	Jugador	Sistema
	1 Pulsa botón de movimiento "leftArrow" o derecha "rightArrow"	

	2		Identifica cuál de los botones ha sido pulsado.
	3		Mueve el vehículo al lado correspondiente [A1, A2]
	4		Se queda a la espera de una nueva interacción.
Flujo Alternativo [A1]		Actor Input	System Response
	1		Si está a la izquierda y se ha pulsado "leftArrow", no hace nada. Vuelve al paso 4.
Flujo Alternativo [A2]		Actor Input	System Response
	1		Si está a la derecha y se ha pulsado "rightArrow", no hace nada. Vuelve al paso 4.

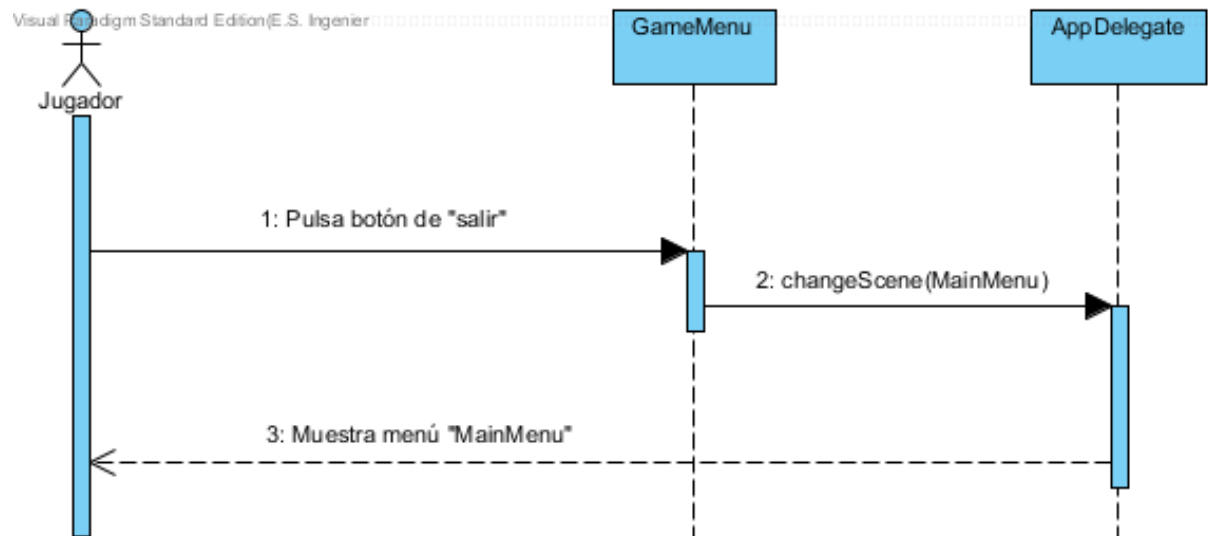
Sistema

Salir de la partida

Use Case Descriptions

Main			
Descripción breve	El jugador pulsa el botón de "Salir" en el menú de juego y se le devuelve al menú principal		
Preconditions	La escena activa es "GameMenu"		
Postcondiciones	Se devuelve al jugador al menú principal "MainMenu"		
Flujo de Eventos		Jugador	Sistema
	1	Pulsa el botón "Salir"	
	2		Muestra MainMenu"
Flujo Alternativo [A1]		Actor Input	System Response
	1		

Salir de la partida



Details



Jugador



GameMenu



AppDelegate